



# BADANIE SPOŁECZNOŚCI IT

2018



*Drodzy Czytelnicy,*

*branża IT rozwija się w Polsce w zawrotnym tempie. Trendy technologiczne ewoluują z miesiąca na miesiąc. W związku z tym firmy, które tworzą i wykorzystują nowe technologie, wciąż poszukują specjalistów do pracy. Biznes jest świadomy, że utalentowani i zaangażowani pracownicy są przepisem na sukces, na stale zmieniającym się rynku IT.*

*Dlatego w odpowiedzi na pytania i potrzeby z rynku, przeprowadziliśmy ogólnopolskie badanie społeczności IT w Polsce. Zebraliśmy i przeanalizowaliśmy opinie ponad 1400 specjalistów IT – głównie zajmujących się programowaniem. Opracowaliśmy wnioski i mam nadzieję, że ta publikacja będzie źródłem inspiracji, a zawarte w niej opinie i analizy przyczynią się do efektywniejszej komunikacji w branży IT – między pracownikami, kandydatami a firmami.*

*Korzystając z okazji, chcielibyśmy podziękować wszystkim tym, którzy poświęcili swój prywatny czas na wypełnienie ankiety i podzielili się na łamach niniejszej publikacji swoimi doświadczeniami. Dziękujemy także naszym ekspertom, którzy skomentowali wyniki badań dzieląc się przy nich swoją praktyczną wiedzą. Wasz udział w tym projekcie jest bezcenny.*

*Z wyrazami szacunku*

*Adam*



**Adam Kukołowicz**  
**REDAKTOR NACZELNY & CTO**





# SPIS TREŚCI

<b>METODOLOGIA</b>	<b>2</b>
<b>PROFIL BADANYCH</b>	<b>3</b>
Profil demograficzny	3
Znajomość języków obcych	5
<b>TECHNOLOGIE</b>	<b>7</b>
Znajomość technologii	7
Ulubione technologie i korzystanie z nich	9
Dokumentacja	11
<b>PRACA</b>	<b>14</b>
Warunki pracy	14
Rozwój w pracy	18
Zadowolenie z pracy i wymarzony pracodawca	20
<b>ZMIANA PRACY I PROCES REKRUTACJI</b>	<b>24</b>
Proces rekrutacji	24
Zmiana pracy	27
<b>LIFESTYLE</b>	<b>30</b>



# METODOLOGIA

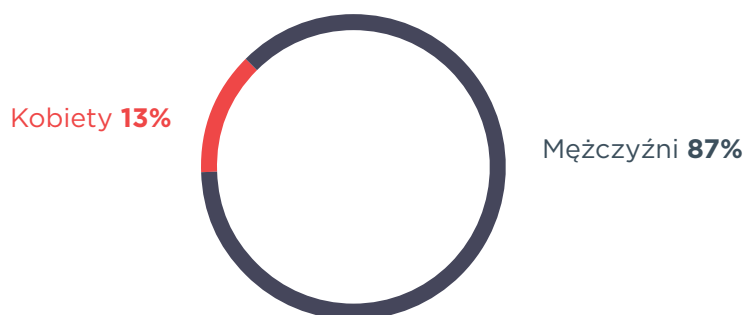
- Badanie przeprowadzono w dniach 14.08 — 30.09.2018. W momencie publikacji jest to najnowsze źródło danych o branży IT. Respondentami byli specjaliści IT, zróżnicowani zarówno pod względem doświadczenia, stażu pracy, jak i demografii.
- Rekrutacja do badania odbywała się przez stronę internetową bulldogjob.pl oraz kanały społecznościowe należące lub współpracujące z Bulldogjob.
- Badanie było w pełni anonimowe – na podstawie opracowań statystycznych nie ma możliwości przyporządkowania konkretnych odpowiedzi do poszczególnych respondentów. Mieli oni jednak możliwość dobrowolnego podania swojego adresu email, w celu otrzymania dostępu do wyników badania.
- Ankieta była zaprojektowana tak, aby umożliwić jej wypełnianie zarówno na urządzeniu desktopowych (laptop, PC) oraz mobilnym (smartfon, tablet). Łączna liczba kontaktów z ankietą (z pierwszym pytaniem ankiety) wyniosła 4054, z czego zebrano 1466 pełnych ankiet. Analizie poddano wyłącznie respondentów, którzy udzielili odpowiedzi na wszystkie wyświetlone im pytania oraz zostali pozytywnie zweryfikowani pod względem jakości danych (odpowiedni minimalny czas wypełniania ankiety, udzielanie merytorycznych odpowiedzi na pytania otwarte).
- Średni czas wypełniania kwestionariusza wyniósł 27 minut 54 sekundy. Z analizy zostały wykluczone wywiady z czasem wypełniania poniżej 5 minut.
- Kwestionariusz ankiety zawierał pełną gamę podstawowych typów pytań: zamkniętych, otwartych, pytań z wykorzystaniem skali oraz pytań matrycowych. We wszystkich pytaniach odpowiedź była wymagana, aby przejść do pytania kolejnego lub aby zakończyć ankietę sukcesem. W ten sposób wyeliminowano problem braków danych.
- Kwestionariusz wykorzystywał możliwość randomizacji odpowiedzi lub pytań, jeżeli było to uzasadnione, tak aby zminimalizować tzw. efekt świeżości lub efekt pierwszeństwa.
- Nie wszystkie pytania kierowane były do wszystkich respondentów – kwestionariusz ankiety zawierał pytania filtrujące, które ograniczały grupę badanych do respondentów spełniających określone kryteria. W związku z tym, na niektórych wykresach zaobserwować można różną podstawę procentowania (N).



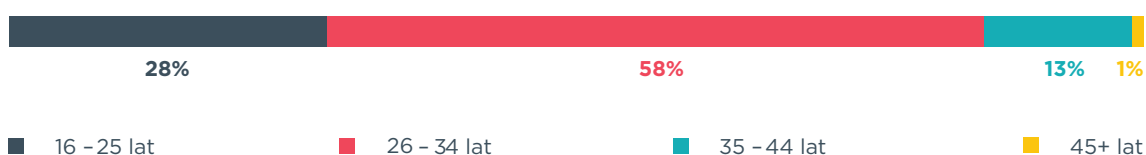
# PROFIL BADANYCH

## Profil demograficzny

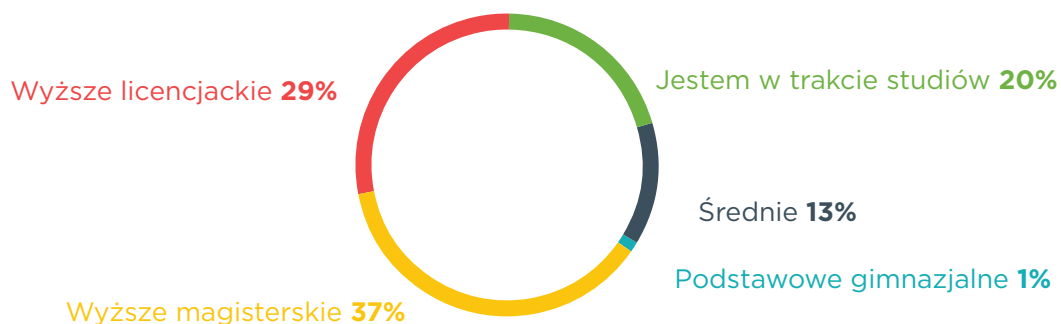
### Płeć



### Wiek

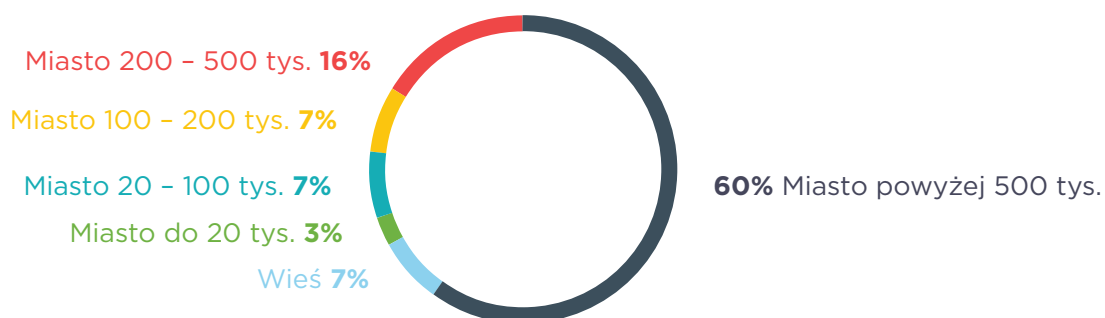


### Wykształcenie

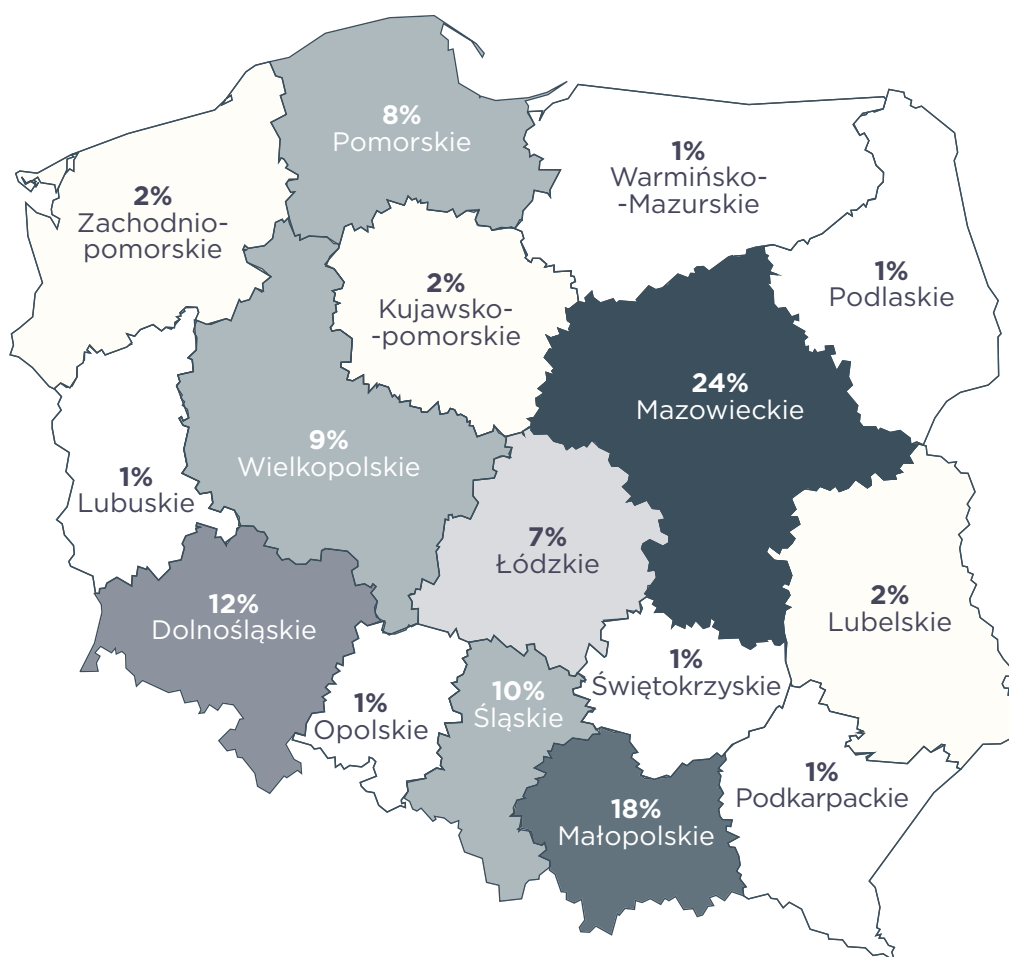




## Miejsce zamieszkania



## Województwo

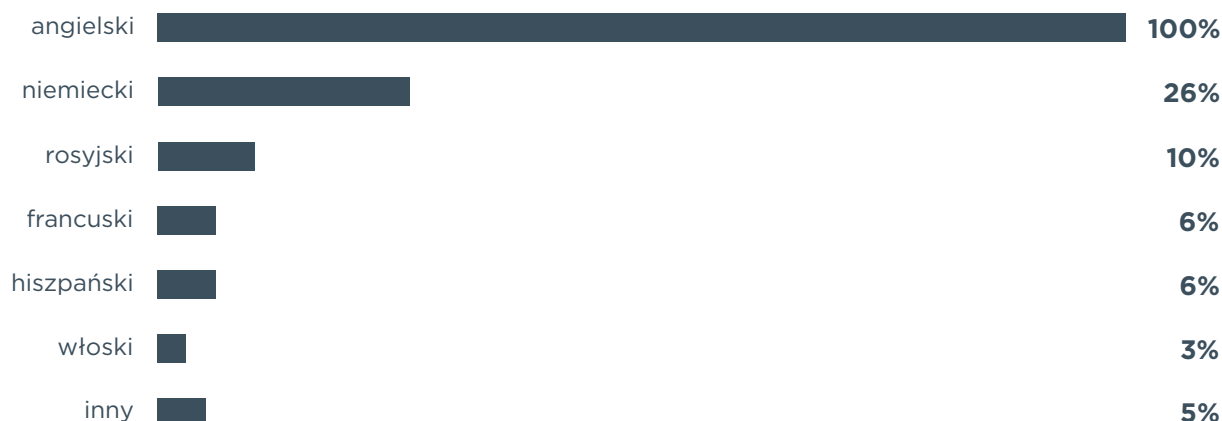


Większość badanych to mężczyźni (87%). Największa grupa ankietowanych jest w wieku 25-34 lata (58%). Prawie 30% ma mniej niż 24 lata. Jedynie 14% stanowią osoby powyżej 35 lat. Badani to najczęściej osoby o wykształceniu wyższym (65%), a co piąty respondent jest w trakcie studiów. Większość (60%) zamieszkuje miasta powyżej 500 tys. mieszkańców i najczęściej województwo mazowieckie (24%), małopolskie (18%) lub dolnośląskie (12%).

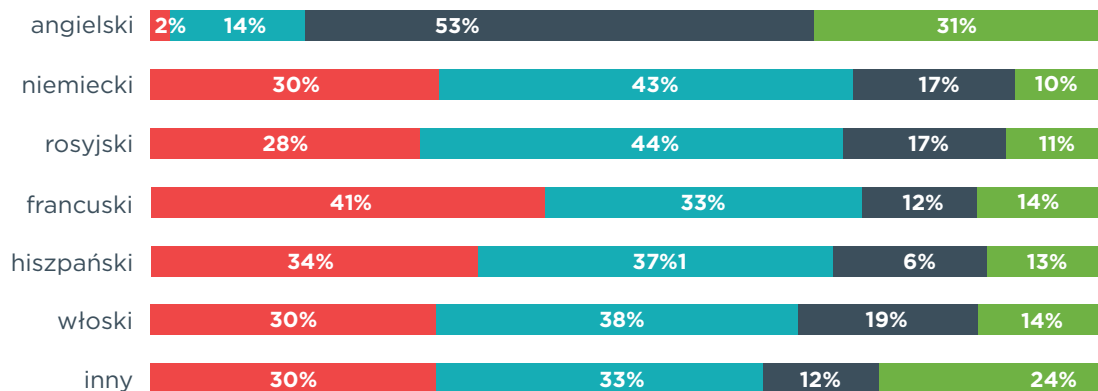


## Znajomość języków obcych

### Jakie języki obce znasz?



### Oceń w jakim stopniu znasz poniższe języki obce (wśród osób, które znają dany język)



- Znam bardzo słabo – znam jedynie kilka podstawowych zwrotów i mam ograniczony zasób słownictwa
- Znam na poziomie podstawowym – jestem w stanie prowadzić prostą rozmowę
- Znam dobrze – potrafię porozumieć się w większości sytuacji w dość swobodny sposób
- Znam bardzo dobrze – biegle posługuję się tym językiem w każdej sytuacji, znam specjalistyczne słownictwo



## Język angielski jest najpopularniejszym znanym językiem obcym w społeczności IT

Niemal wszyscy badani znają język angielski i jednocześnie jest to najpopularniejszy znany przez specjalistów IT język. Większość z nich (84%) deklaruje jego znajomość na poziomie dobrym lub bardzo dobrym. Co czwarty respondent zna język niemiecki, a co dziesiąty język rosyjski. Mniej niż 10% ankietowanych wskazało język francuski, hiszpański lub włoski. Znajomość tych języków najczęściej występuje na poziomie podstawowym.

## Z PERSPEKTYWY EKSPERTA

---



**Aleksander Gozdek**  
SENIOR SOFTWARE ENGINEER  
& TRAINING MANAGER



*Angielski w branży IT to podstawa. To nie tylko język przydatny w kontaktach z członkami zespołu pracującymi w różnych częściach świata, ale także język pozwalający zdobywać kompetencje i rozwiązywać problemy. **Jeśli ktoś wystarczająco dobrze nie zna angielskiego to zamyka sobie drogę do rozwoju, a jego codzienna praca programisty będzie dużo cięższa.** Wynika to z faktu, że większość ciekawych materiałów, dokumentacji, blogów, forów internetowych, czy też filmów ze światowych konferencji powstaje w języku angielskim. **Języki programowania i technologie będą nieustannie się zmieniały, ale jedno jest pewne - wspólnym językiem komunikacji jest i będzie angielski.***

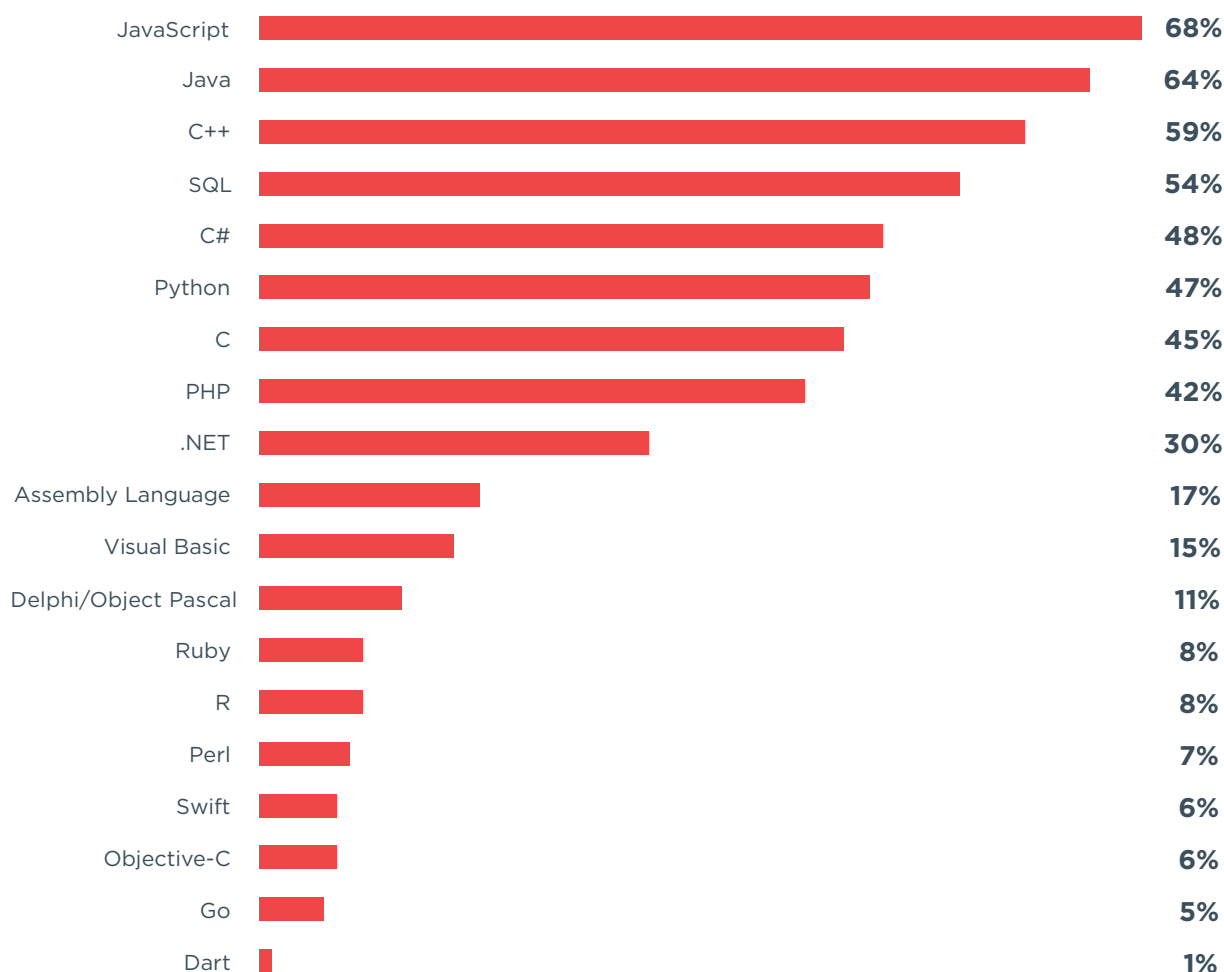




# TECHNOLOGIE

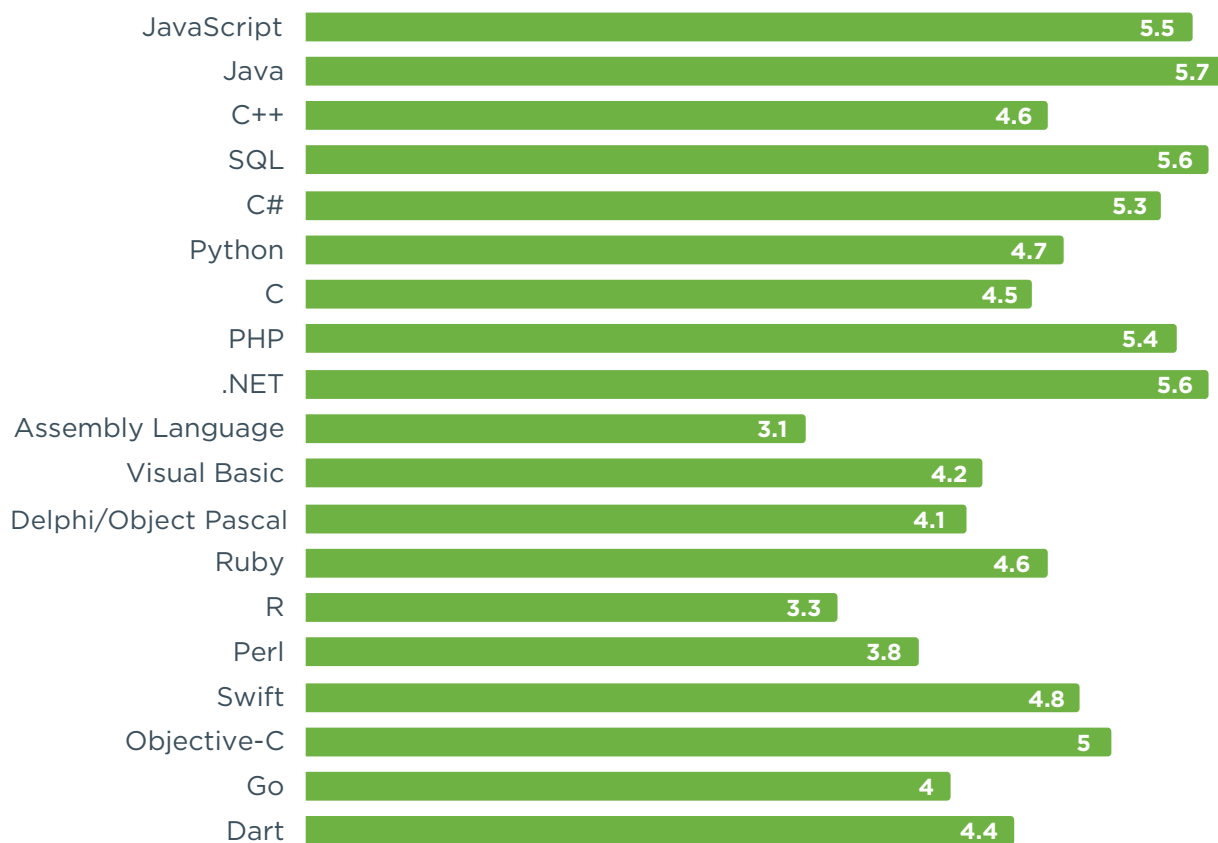
## Znajomość technologii

Które z poniższych technologii znasz, nawet w podstawowym zakresie?





## Jak ocenisz swój poziom znajomości tych technologii? *średnia*



Pytanie na skali 1 – 10.

1 oznacza bardzo niski, 10 – bardzo wysoki poziom.

### Najpopularniejszą technologią jest JavaScript – 68% respondentów deklaruje jej podstawową znajomość

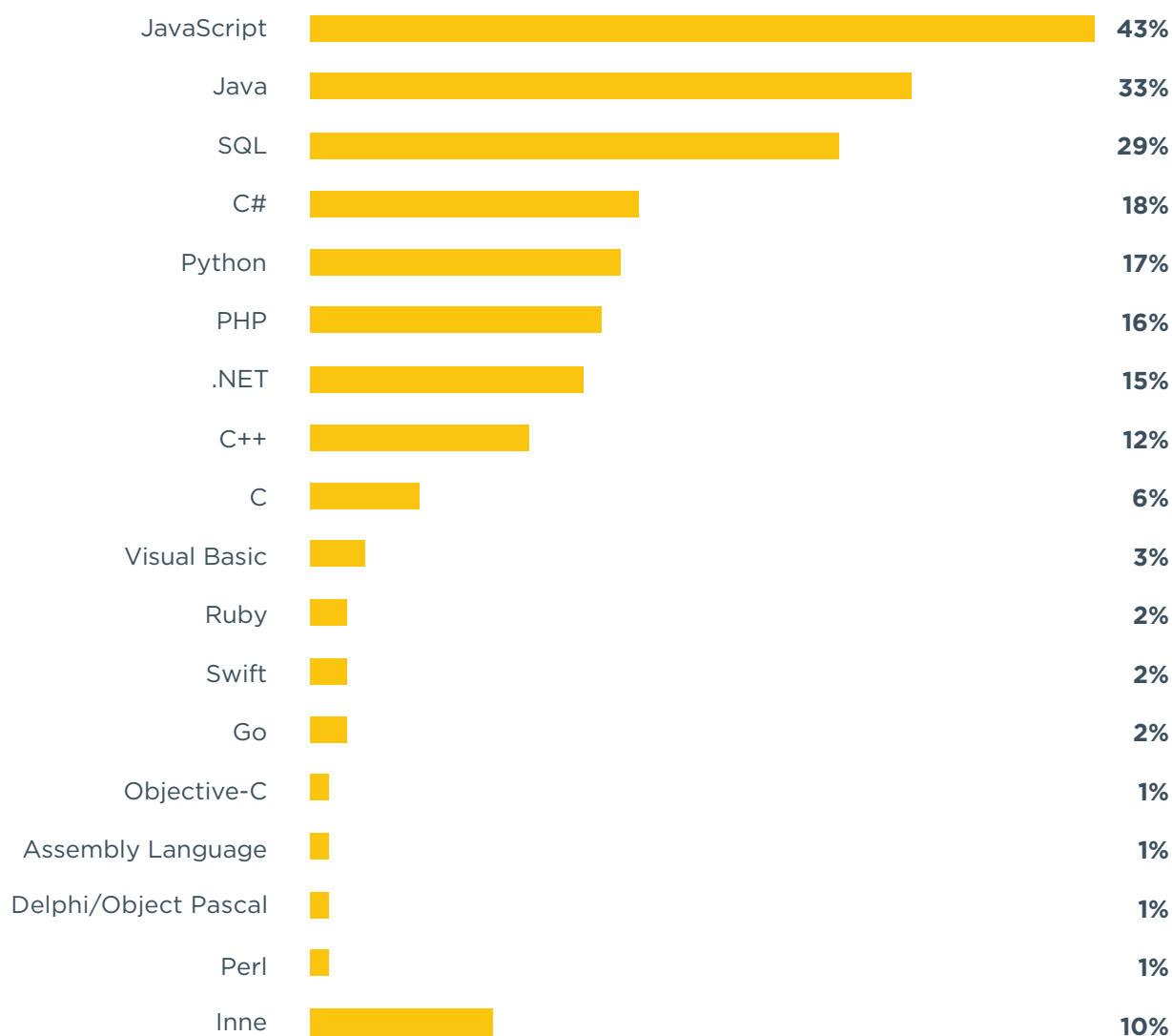
Najwięcej badanych, dwóch na trzech, deklaruje znajomość technologii JavaScript lub Java. 60% respondentów zna język C++, a ponad połowa SQL. Kolejne popularne technologie to C# (48%), Python (47%) C (45%) oraz PHP (42%). Wśród ankietowanych 30% deklaruje znajomość .NET. Mniej popularne technologie to Assembly Language (17%), Visual Basic (15%) oraz Delphi / Object Pascal (11%).

Średnia znajomość wszystkich wymienionych technologii utrzymuje się na poziomie 4,6 (na skali 1 – 10 gdzie 1 oznacza bardzo niski poziom, a 10 – bardzo wysoki). Najniższa jest średnia znajomości Assembly Language (3,13), najwyższa zaś – technologii Java (5,68).



## Ulubione technologie i korzystanie z nich

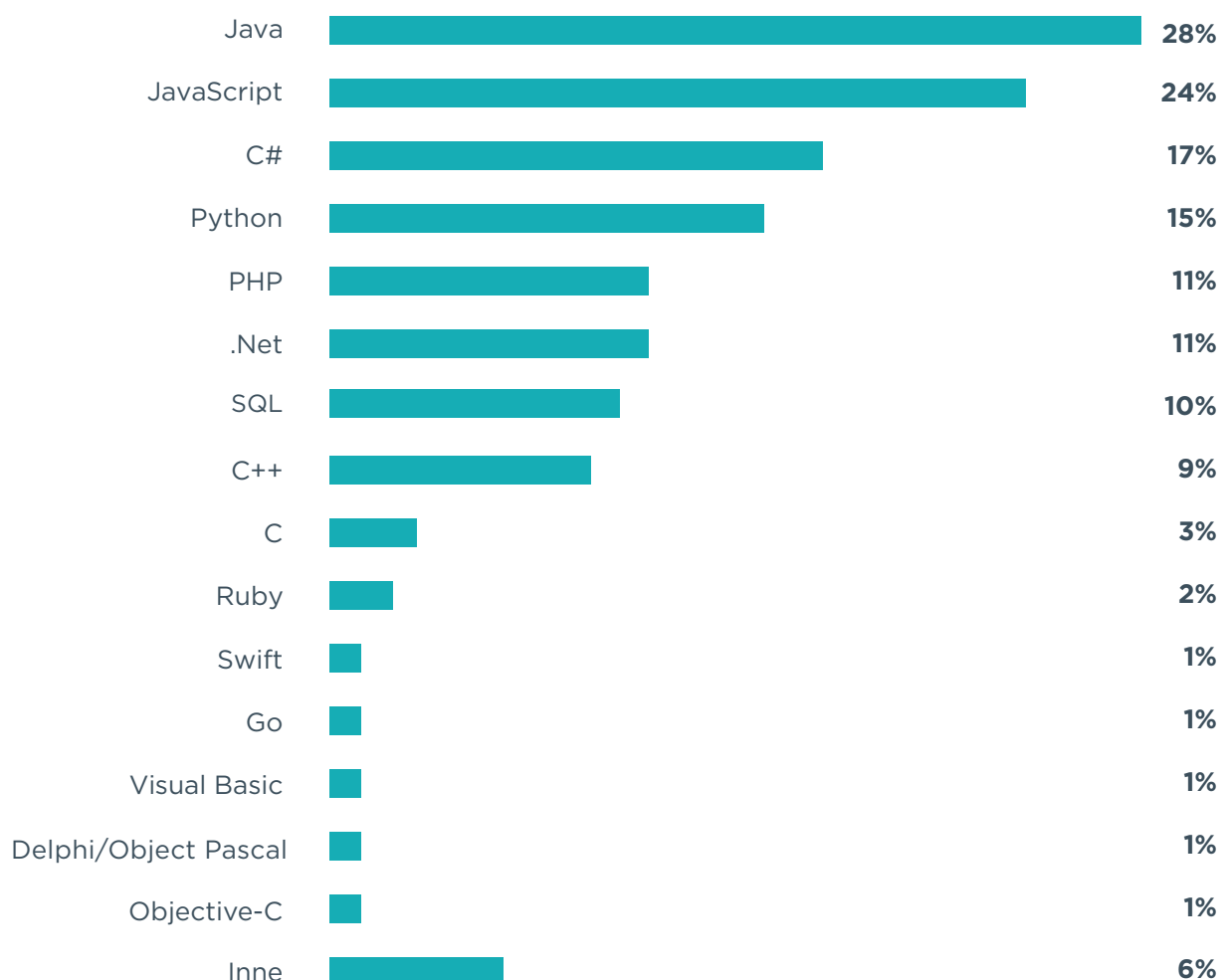
Których ze znanych sobie technologii używasz na co dzień w pracy?



Inne: kotlin, mysql, html, css, bash, typescript, scala, groovy, abap i inne...



## Jakie są Twoje ulubione narzędzia / technologie, których używasz w pracy?



### Najbardziej lubiane technologie to JavaScript (43%) i Java (33%)

Najczęściej wykorzystywane w pracy są technologie JavaScript (43%) oraz Java (33%). Są one też najczęściej wskazywane jako ulubione technologie. Trzecią najczęściej wykorzystywaną w pracy technologią jest SQL (29%), sympatię do niej wskazuje jednak jedynie co dziesiąty badany. C# używane jest przez 18% respondentów i podobny odsetek wskazuje ją jako ulubioną technologię. Pozostałe najczęściej używane w pracy technologie (Python, PHP, .Net, C++, C) są przez podobne odsetki badanych wskazywane jako ulubione, z czego wynika, że fachowcy IT najczęściej pracują w technologiach, które sami lubią. Najrzadziej jako na ulubione narzędzia/technologie, wskazywano: Dart, R, Perl, Assembly Language, Objective-C, Delphi/Object Pascal oraz Visual Basic.



## Z PERSPEKTYWY EKSPERTA



**Paweł Bury**  
TECHNOLOGY  
& RESEARCH DEVELOPMENT MANAGER

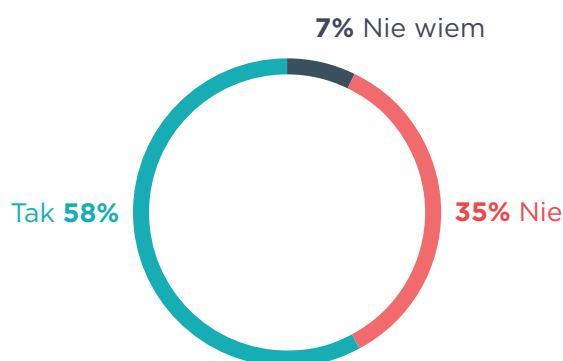


KRUK S.A. na co dzień zajmuję się rozwiązaniami online. Dlatego Java i JavaScript to chleb powszedni w mojej pracy. **Nie dziwi mnie zatem wysoka popularność tych języków. Zaraz za nimi jest SQL, o którym spokojnie można powiedzieć, że jest to „must have” dla każdego developera.** W dobie wszechobecnych API, nowoczesne framework'i takie, jak Spring oraz projekt Spring-Boot, sprawiają, że Java ze swoim relatywnie wysokim progiem wejścia staje się coraz bardziej przyjazna nawet dla młodych programistów. Dodatkowo dojrzałość języka, który jest „battle tested”, to niezastąpiona cecha z punktu widzenia biznesu.

Pamiętajmy, że Java to nie tylko język programowania. Za sprawą Wirtualnej Maszyny Java (JVM) otrzymujemy całą, uniwersalną platformę, którą możemy nazwać wręcz ekosystemem. Takie podejście umożliwia tworzenie kolejnych języków mogących uruchamiać się na JVM. Jednym z ostatnich przykładów jest **Kotlin, który szturmem podbija serca twórców aplikacji na Androida i nie tylko.**

## Dokumentacja

Czy w projekcie, w którym aktualnie pracujesz jest prowadzona dokumentacja techniczna?\*

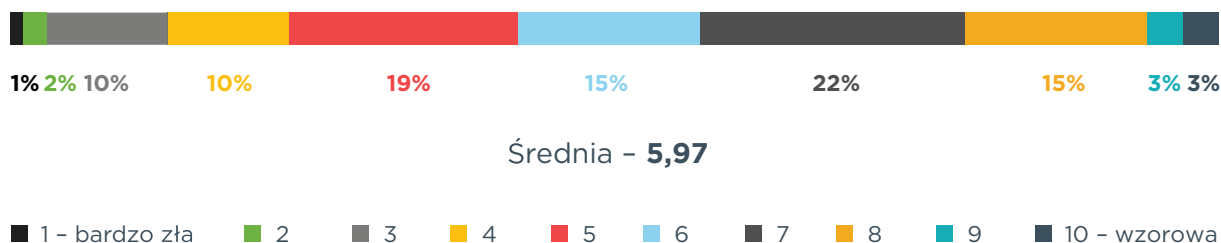


\* Podstawa procentowania 1466 respondentów.

\*\* Podstawa procentowania 855 respondentów.



Jeśli tak – to jak oceniasz jej jakość w skali 1 – 10? \*\*



Czy jest coś czego Twoim zdaniem w niej brakuje?



Skategoryzowane pytanie otwarte

### Aż 35% badanych specjalistów IT nie prowadzi dokumentacji w projektach

60% ankietowanych programistów odpowiedziało, że w obecnych projektach, nad którymi pracują prowadzona jest dokumentacja techniczna. Częściej niż co trzeci odpowiedział, że takiej dokumentacji nie ma. Średnia ocena dokumentacji technicznej w prowadzonych projektach wynosi 5,97 (na skali 1 – 10, gdzie 1 oznacza bardzo zła, a 10 – wzorowa). Wśród brakujących w niej elementów najczęściej wskazywano aktualizacje (13%), kompletność (7%) oraz dokładność / szczegółowość (7%).



## Z PERSPEKTYWY EKSPERTA

---



Rafał Piekarski  
FULL-STACK DEVELOPER



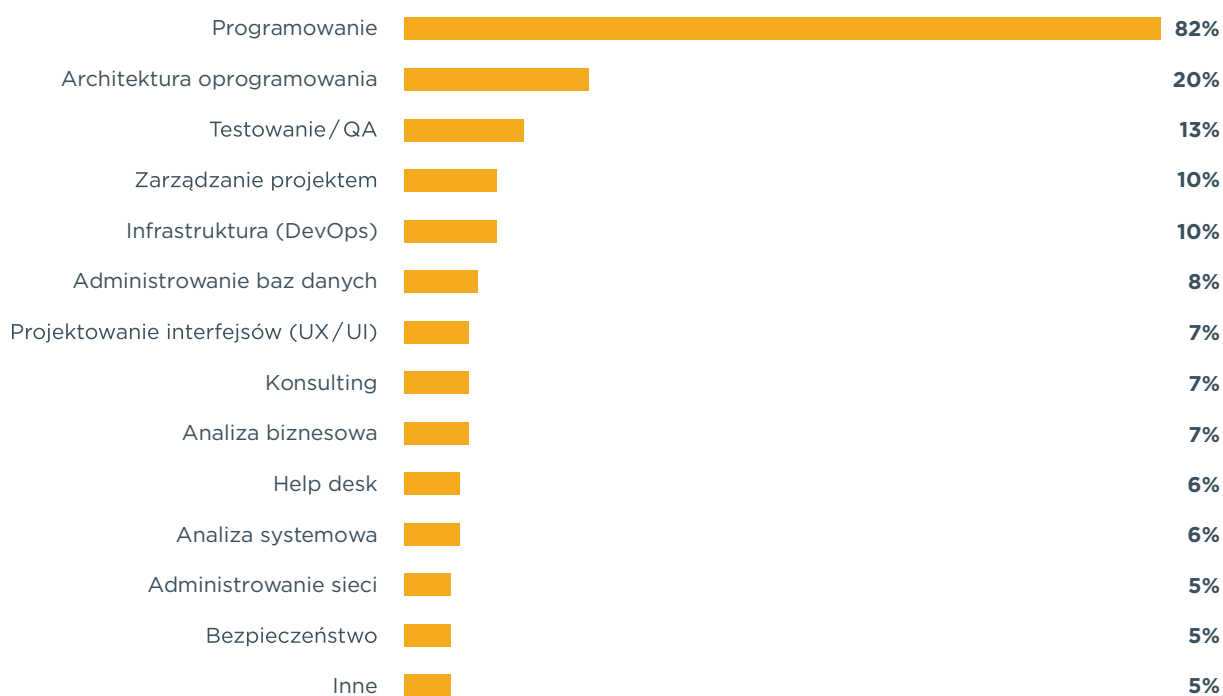
Wyniki badania wcale mnie nie dziwią. Mówi się o tym, ale jeszcze nikt tego dokładnie nie zbadał. Teraz mamy jasność, że dokumentacja projektowa to często temat tabu w firmach. **Nie ma co ukrywać, że programiści nie lubią tego robić, a Project Managerowie bardzo często nie mają do tego wystarczającej wiedzy technicznej.** To, że aż 35% badanych nie prowadzi dokumentacji na projektach IT woła o pomstę do nieba. Zdaje sobie sprawę z tego, że jest to czasochłonne i nudne zajęcie. Jednak jeśli mam dołączyć do trwającego projektu bez dokumentacji to zapala mi się lampka ostrzegawcza. Jeśli firma ma poukładane procesy dokumentacji to bardzo dobrze o niej świadczy.



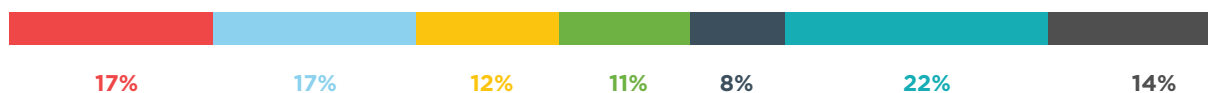
# PRACA

## Warunki pracy

W jakim obszarze / obszarach IT jesteś zatrudniony/a?



Jaki jest Twój staż pracy w branży IT?



Średnia - 4 lata i 10 miesięcy

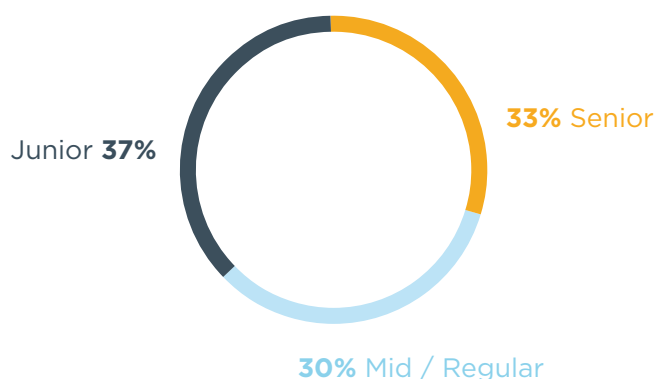
poniżej 1 roku   1 rok   2 lata   3 lata   4 lata   od 5 do 10 lat   powyżej 10 lat

Skategoryzowane pytanie otwarte





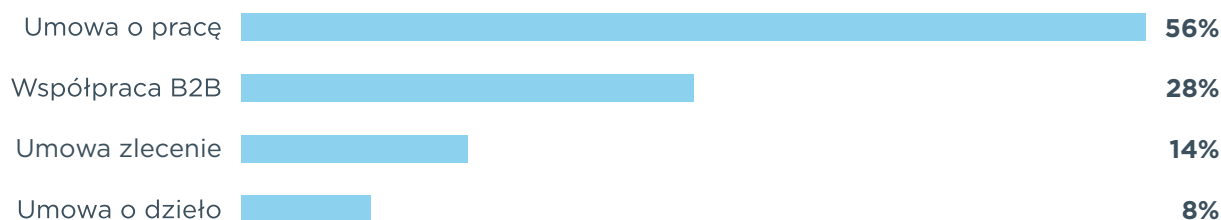
## Doświadczenie zawodowe



Skategoryzowane pytanie otwarte.

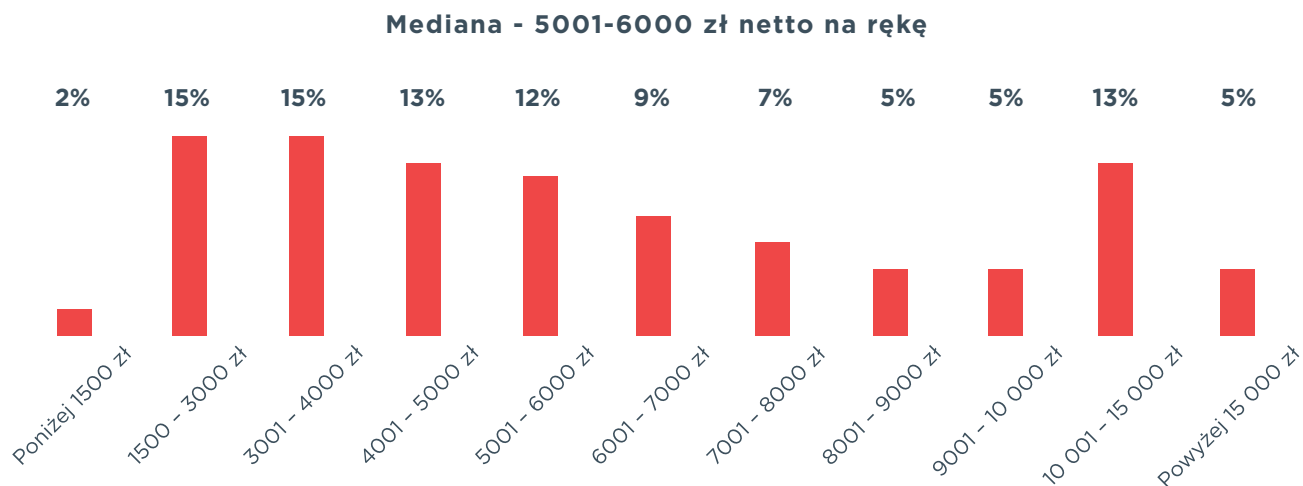
JUNIOR to 0-2 lat stażu pracy, MID to 2-5 lat stażu pracy, SENIOR to 5+ lat stażu pracy.

## Na jakiej umowie / umowach jesteś zatrudniony/a?



Możliwość wielu odpowiedzi

## Jakie są Twoje przeciętne miesięczne zarobki netto na rękę?



Podstawa procentowania **1466** respondentów  
Wartość przeciętna: połowa badanych poniżej lub w podanym przedziale, połowa powyżej lub w podanym przedziale.



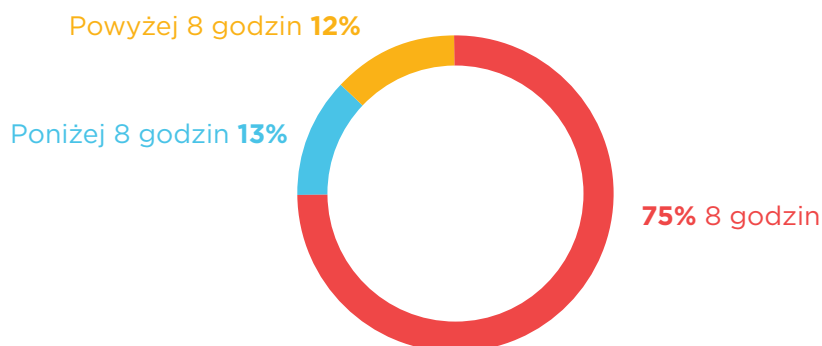
Jakie są Twoje przeciętne miesięczne zarobki netto (na rękę) według doświadczenia?

DOŚWIADCZENIE	MEDIANA ZAROBKÓW
Poniżej 1 roku	1500 – 3000 zł
1 rok	3001 – 4000 zł
2 lata	5001 – 6000 zł
3 lata	5001 – 6000 zł
4 lata	6001 – 7000 zł
5-10 lat	8001 – 9000 zł
Ponad 10 lat	9001 – 10 000 zł

Jakie są Twoje przeciętne miesięczne zarobki netto (na rękę) według rodzaju umowy?

RODZAJ UMOWY	MEDIANA ZAROBKÓW
Umowa o pracę	5001 – 6000 zł
Umowa zlecenie	3001 – 4000 zł
Umowa o dzieło	3001 – 4000 zł
Współpraca B2B	9001 – 10 000 zł

Ile średnio godzin dziennie zajmuje Ci praca?





## Umowa o pracę jest najpopularniejszą formą zatrudnienia wśród społeczności IT – jej posiadanie deklaruje 56% badanych

Większość badanych (82%) deklaruje pracę w obszarze programowania a co piąty respondent zajmuje się architekturą oprogramowania. Rzadziej wskazywane obszary to testowanie / QA (13%), zarządzanie projektem (10%), infrastruktura (DevOps – 10%), administrowanie baz danych (8%), projektowanie interfejsów (UX / UI – 7%) oraz konsulting (7%).

Badani pracują w branży IT średnio od 4 lat i 10 miesięcy. Co najmniej połowa respondentów przepracowała w tej branży 3 lata i 2 miesiące.

Najczęściej wskazywany sposób zatrudnienia to umowa o pracę (56%). Prawie 30% badanych pracuje na zasadzie współpracy B2B. Jedynie 14% wskazało na umowę zlecenie, a na umowę o dzieło – 8%.

Co najmniej połowa specjalistów IT zarabia 5001 – 6000 zł netto na rękę. Patrząc na doświadczenie, najniższe zarobki wynoszą 1500 – 3000 zł netto na rękę (dla osób o stażu w pracy IT poniżej roku), dla osób pracujących ponad 10 lat mediana wynosi zaś 9001 – 10 000 zł netto na rękę.

Porównując rodzaj umowy, największe zarobki mają osoby podejmujące współpracę B2B (co najmniej połowa zarabia 9001 – 10 000 zł netto na rękę). Trzech na czterech badanych deklaruje, że jego praca zajmuje średnio 8 godzin dziennie, jedynie co dziesiąty wskazuje, że jest to więcej godzin.

## Z PERSPEKTYWY EKSPERTA



Paweł Rekowski  
TECHNICAL TEAM LEADER

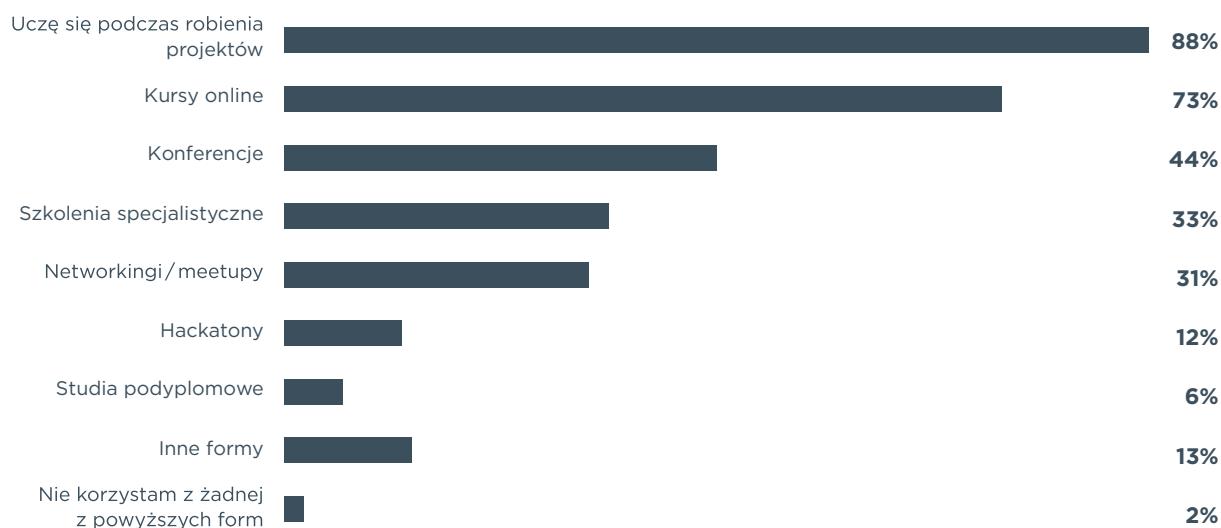


*Branża IT od lat wygląda jak kraina mlekiem i miodem płynąca dla osób, które zaczynają w niej swoją przygodę. Szybko jednak okazuje się, że **zarobki rzędu 15 000 - 20 000 zł na miesiąc są zarezerwowane wyłącznie dla ekspertów z bardzo szerokim i wieloletnim doświadczeniem**. Wiele osób nie ma pojęcia ile tak na prawdę kosztuje ich praca i skąd biorą się te pieniądze o czym mówiłem na konferencji 4Developers w 2018 roku. Masa programistów nie jest w stanie zarobić na siebie, a co dopiero przekroczyć tzw. Break Even Point i wypracować zyski dla firmy. Z moich obserwacji i ponad 11 lat w branży, nikt nie liczy kosztów pracodawcy, podatków, ZUSów, kosztów stanowiska pracy, szkoleń itd., które często są 5-10 krotnie wyższe niż kwota, którą dostajesz na rękę. To również jest Twoja wypłata! Mało kto zdaje sobie również sprawę z tego, że głowa to nie łopata i problemu nad którym pracujesz nie da się po prostu odłożyć po 8 godzinach na wieszak i wrócić do niego jutro. To często praca 24/7. **Jeżeli chcesz osiągnąć sukces w branży IT musisz zrozumieć jak działa biznes oraz sprawnie rozwiązywać jego problemy**. Poza twardymi umiejętnościami musisz umieć pracować w zespole oraz bardzo dobrze się z nim komunikować. Musisz mieć otwartą głowę i być osobą proaktywną. Jest to długa droga, ale jeśli to zrobisz jesteś w stanie spokojnie wejść na szczyt - powodzenia!*

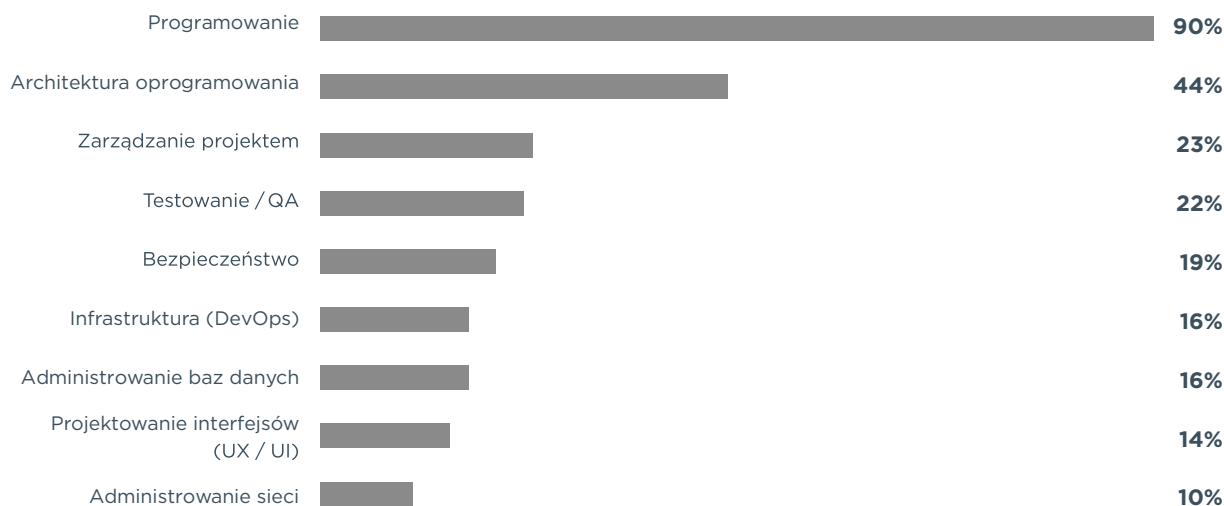


## Rozwój w pracy

### Z jakich form edukacji / doszkalania korzystasz lub kiedykolwiek korzystałeś/aś?\*



### Jakich obszarów IT dotyczyły te formy doszkalania? \*\*



\* Podstawa procentowania 1466 respondentów.

\*\* Podstawa procentowania 1443 respondentów.  
Możliwość wielu odpowiedzi.



## Aż 73% badanych specjalistów IT doszkała się za pomocą kursów online

Specjaliści IT najczęściej deklarują (88%), że uczą się podczas robienia projektów. Ponad 70% korzysta z kursów online, a ponad 40% uczestniczy w konferencjach. Co trzeci przeszedł szkolenia specjalistyczne lub uczestniczył w meetupie / networkingu. Jedynie 2% respondentów odpowiedziało, że nie korzysta z żadnych form edukacji / doszkalania.

W znacznej większości wypadków (92%) szkolenia te dotyczyły programowania. Prawie połowa zajmowała się obszarem architektury oprogramowania, a co czwarte zarządzaniem projektami. Rzadziej było to doszkalania z zakresu testowania / QA (22%), bezpieczeństwa (19%), infrastruktury (DevOps – 17%) oraz administrowania bazami danych (17%).

## Z PERSPEKTYWY EKSPERTA



dr inż. Piotr Pacyna  
PRODZIEKAN DS. OGÓLNYCH  
NA WYDZIALE INFORMATYKI,  
ELEKTRONIKI I TELEKOMUNIKACJI



**Niskie zainteresowanie doksztalaniem poprzez uczestnictwo w studiach podyplomowych zapewne wiąże się z dynamicznym rozwojem rynku IT w Polsce w ostatnich latach. Specjaliści IT posiadający atrakcyjną pracę koncentrują się na wykonywaniu obowiązków służbowych bazując na umiejętnościach nabytych w uprzednio ukończonych formach kształcenia. Korzystają z dobrze płatnej pracy. Dysponując ograniczoną ilością wolnego czasu preferują krótkie formy nabywania nowej wiedzy.** Studia podyplomowe wymagają powzięcia zobowiązania na okres dwóch semestrów i zaangażowania się w zajęcia w weekendy, co dla osób w niektórych grupach wiekowych wymaga wysiłku. Niemniej **dla osób silnie zmotywowanych, które mają dobrze nakreśloną ścieżkę własnego rozwoju zawodowego i awansu oraz chcą ją realizować studia podyplomowe oferują solidną wiedzę specjalistyczną**, w tym praktyczną. Do takich należą studia prowadzone na Wydziale Informatyki, Elektroniki i Telekomunikacji w Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie, gdzie zajęcia przebiegają tak, by korzyści uczestnika w stosunku do nakładu pracy były jak największe.



## Zadowolenie z pracy i wymarzony pracodawca

Jak bardzo jesteś zadowolony ze swojej aktualnej pracy?



Średnia - **6,9**

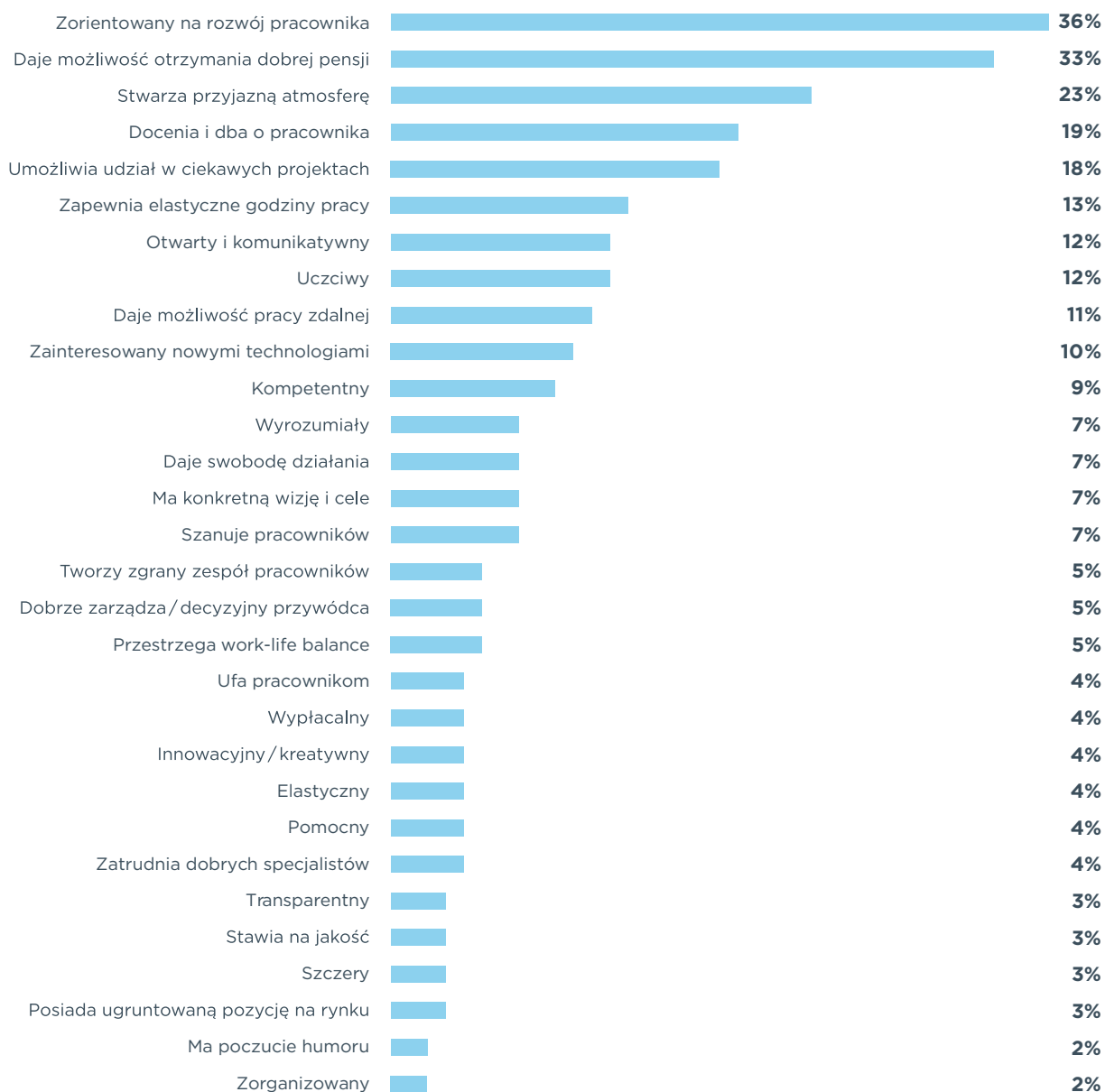
■ 1 - b. niezadowolony ■ 2 ■ 3 ■ 4 ■ 5 ■ 6 ■ 7 ■ 8 ■ 9 ■ 10 - b. zadowolony

### Spółeczność IT jest raczej zadowolona ze swojej aktualnej pracy

Specjaliści IT są raczej zadowoleni ze swojej pracy (średnia 6,9 w skali 1 – 10, gdzie 1 oznacza bardzo niezadowolony, a 10 – bardzo zadowolony). Jedynie co piąty badany ocenił swoje zadowolenie z aktualnej pracy na 5 lub niżej (DevOps - 17% i administrowanie bazami danych - 17%).



## Jakie cechy ma Twój wymarzony pracodawca?



Skategoryzowane pytanie otwarte, TOP 30 cech

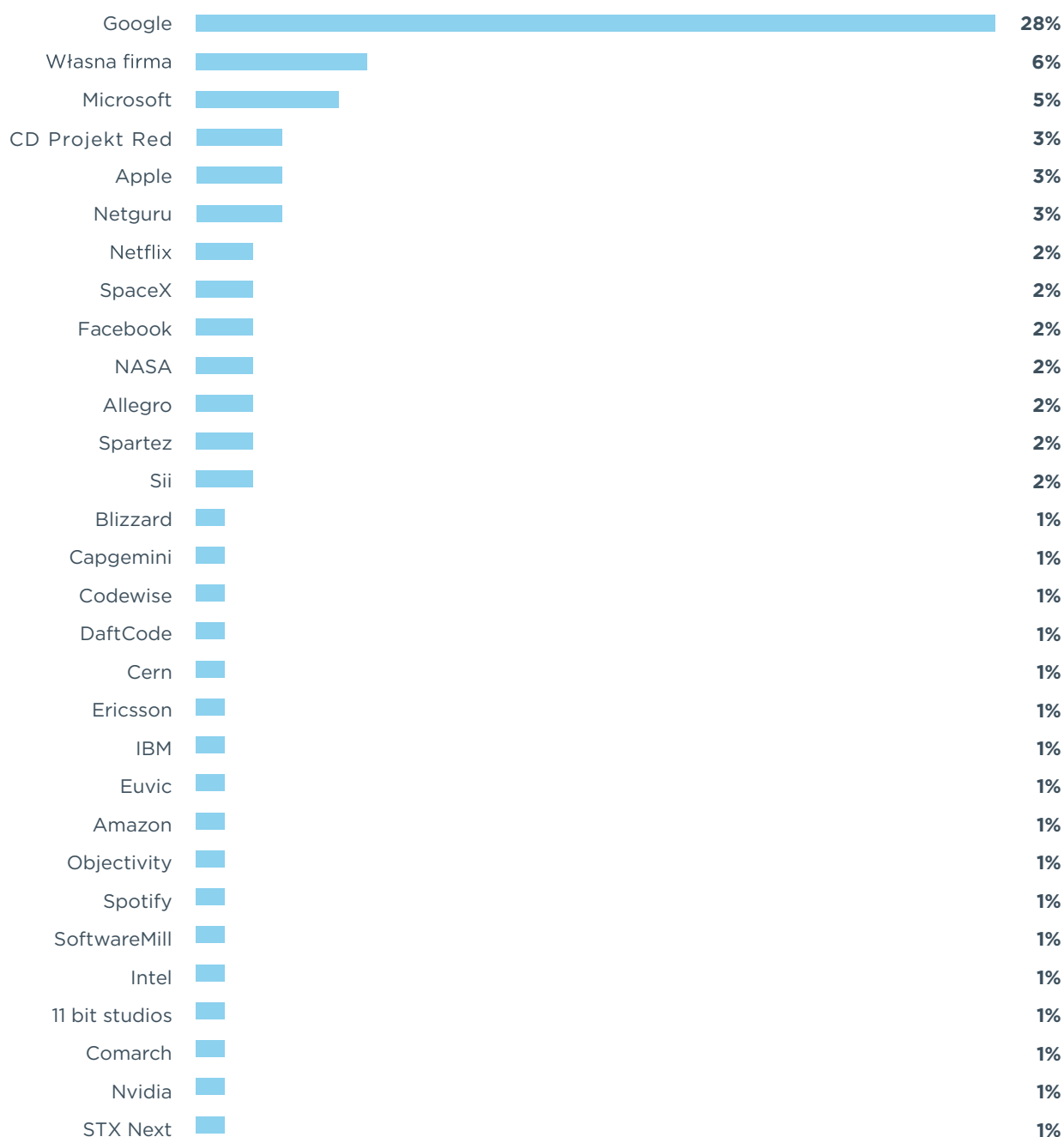
### Dla 36% respondentów IT przy wyborze pracodawcy najważniejszy jest rozwój

Według respondentów wymarzony pracodawca powinien być przede wszystkim zorientowany na rozwój pracownika (36%). Dla co trzeciego programisty liczy się możliwość otrzymania dobrej pensji. Częściej niż co piąty ankietowany zwraca uwagę na stworzenie dobrej atmosfery pracy, a niewiele mniejszy odsetek na docenienie pracownika. Dla 18% istotne jest uczestniczenie w ciekawych projektach. Kolejne istotne cechy wymarzonego pracodawcy to zapewnienie elastycznych godzin pracy (13%), otwartość / komunikatywność (12%), uczciwość (12%), możliwość pracy zdalnej (11%) oraz zainteresowanie nowymi technologiami (10%). Wymarzony pracodawca opisywany jest również jako kompetentny (9%), wyrozumiały (7%) oraz dający swobodę działania (7%).

Podstawa procentowania 1466 respondentów.



## Gdybyś mógł / mogła wybrać swojego wymarzonego pracodawcę, jaka firma by to była?



Skategoryzowane pytanie otwarte, TOP 30 firm

### Google zajął pierwsze miejsce na liście najbardziej wymarzonych pracodawców w Polsce

Najczęściej wskazywany wymarzony pracodawca (28%), znacznie częściej wymieniany niż pozostali, to Google. 6% badanych chciałoby założyć własną firmę, a 5% pracować w Microsoft. Kolejne często pojawiające się firmy to CD Project Red (3%), Apple (3%) oraz Netguru (3%).

Podstawa procentowania 1466 respondentów.





## Z PERSPEKTYWY EKSPERTA

---



Radek Zaleski  
HEAD OF GROWTH



*Bardzo cieszy nas obecność w otoczeniu tak dobrych marek, zwłaszcza, że jako jedyni wśród liderów nie mamy jednego, rozpoznawalnego produktu do zaoferowania – jesteśmy firmą świadczącą usługi dla biznesu. A to trochę nuda na tle Wiedźmina.*

*Wynik potwierdza to, w co sam wierzę najbardziej – kulturę pracy. Według mnie to właśnie kultura naszej organizacji jest czymś, co nas wyróżnia, co buduje naszą siłę konsekwentnie od lat. Wiemy, że nie da się tego zrobić na skróty, za pomocą sztuczek czy inwestowania w marketing.*

***Dla każdej osoby będącej częścią Netguru bardzo ważny jest rozwój oraz reagowanie na zmieniające się trendy pracy.*** Często słyszy się pojęcie “remote-friendly”, jeśli chodzi o zdalne środowisko pracy, ale my robimy krok dalej i wybieramy “remote-first”. ***Dzięki temu nasi klienci i większość naszego zespołu może znajdować się w dowolnym miejscu na świecie.*** Otwiera to wiele opcji przy poszukiwaniu talentów oraz klientów, a nasze liczby i rynek to potwierdzają.

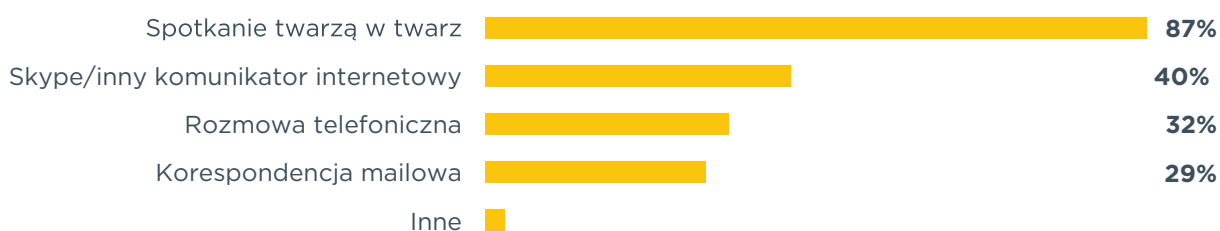
*To czego nie widać w badaniu, a z czego jesteśmy najbardziej dumni to **fakt, że wielu naszych pracowników znalazło nas i dołączyło do nas dzięki rekomendacji znajomych.** To najwyższy znak jakości.*



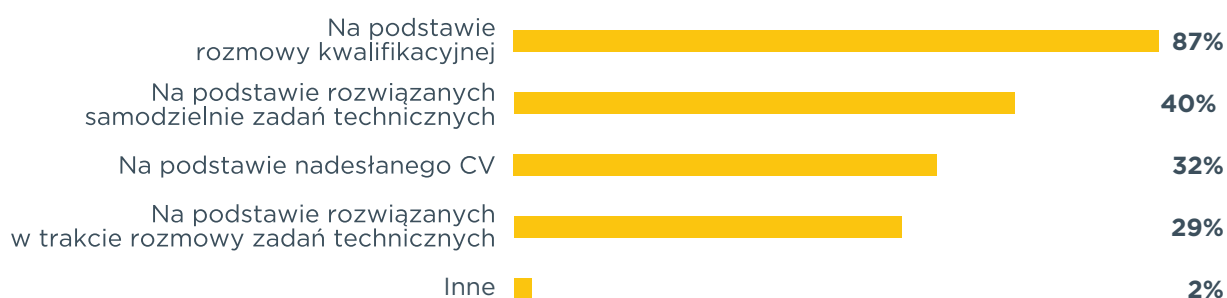
# ZMIANA PRACY I PROCES REKRUTACJI

## Proces rekrutacji

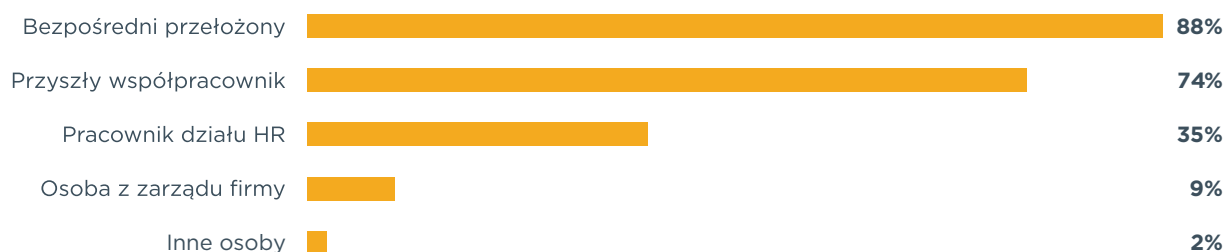
### Idealny proces rekrutacji – sposoby prowadzenia rozmów



### Idealny proces rekrutacji – sposób selekcji kandydatów



### Idealny proces rekrutacji – osoby biorące udział w rekrutacji





**Aż 87% badanych wskazało, że w idealnym procesie rekrutacji sposobem prowadzenia rozmów jest spotkanie twarzą w twarz – tyle samo respondentów uważa za najlepszym sposobem selekcji kandydatów jest rozmowa kwalifikacyjna**

Według badanych w idealnym procesie rekrutacji w branży IT rozmowy powinny odbywać się twarzą w twarz (87%), kandydaci powinni być wybierani na podstawie rozmowy kwalifikacyjnej (75%), a w rekrutacji powinien uczestniczyć przede wszystkim bezpośredni przełożony (88%).

Trzech na czterech ankietowanych wskazuje również na obecność przyszłych współpracowników podczas rozmowy, a częściej niż co trzeci chciałby obecności pracownika działu HR.

Wśród sposobów prowadzenia rozmowy, spotkanie twarzą w twarz zdecydowanie jest najczęściej preferowane. 40% wskazało na rozmowy przez Skype lub inny komunikator internetowy, a co trzeci na rozmowy telefoniczne. Najrzadziej wybierano korespondencję mailową (29%).

Dla 60% ankietowanych specjalistów IT proces rekrutacji powinien obejmować samodzielne rozwiązywanie zadań technicznych, a połowa odpowiedziała, że liczy się nadesłane CV. Niewiele mniejszy odsetek wskazał na rozwiązywanie zadań technicznych podczas rozmowy rekrutacyjnej.

## Z PERSPEKTYWY EKSPERTA



**Aga Deszczka**  
DATA SCIENCE  
& PRODUCT RECRUITMENT

**facebook**

*Zaskoczyło mnie, że aż 80% ankietowanych preferuje rozmowy "face to face". W większości znanych mi dużych firm technologicznych spotkanie z zespołem odbywa się na samym końcu procesu rekrutacyjnego i poprzedzone jest drobiazgową weryfikacją poprzez rozmowy prowadzone w formie zdalnej (video lub telefon). Być może **to sygnał dla działów HR w branży tech sugerujący, że jeśli chcemy pozostać w czołówce pracodawców IT, zaproszenie do biura powinno odbywać się na wcześniejszym etapie procesu rekrutacji.***



**Filip Rak**  
ARCHITECT OF SAMSUNG PAY  
& TEAM LEADER



*W moim zespole nie czeka się na zadania, zespół sam decyduje kto i jakie zadania ze sprint backlogu będzie realizował. Jesteśmy odpowiedzialni za nasz własny produkt, co dla wielu oznacza zarówno rozwój od strony technicznej, jak i od strony samej domeny biznesowej. **Kiedy szukam nowego członka zespołu muszę być przekonany, że nowa osoba wpasuje się w DNA zespołu,** ma wiedzę by wykonywać swoją pracę, lub ma drive żeby ją zdobyć. Ważne jest, aby osobiście się poznać, tylko w ten sposób można ocenić, że się dogadamy i będziemy chcieli ze sobą współpracować, a to decyzja, która wpływa na cały zespół. Dlatego **nie utrudniamy sztucznie procesu rekrutacji, wystarcza nam jedno spotkanie by sprawdzić wiedzę i nastawienie.** Podczas rozmowy staramy się budować dobrą, partnerską atmosferę, zachęcamy, aby zamienić się rolami. W tym czasie chętnie odpowiadam na pytania o sposobie pracy, naszych zadaniach i technologiach. To dobrze, że takie pytania się pojawiają, pokazują zaangażowanie i świadczą, że przyszła współpraca będzie przynosić wszystkim satysfakcję.*



## Czy jesteś w stanie wymienić błędy czy niedociągnięcia, jakie pojawiają się w procesach rekrutacji? Czy z jakimiś miałeś/aś do czynienia?



Skategoryzowane pytanie otwarte



## Najpopularniejszym błędem w rekrutacjach IT jest brak wiedzy z obszaru IT osób zajmujących się procesem rekrutacyjnym – aż 25% respondentów wymieniło ten błąd

Co czwarty ankietowany uważa, że w czasie rozmów rekrutacyjnych często osoby rekrutujące wykazują się brakiem wiedzy z obszaru IT lub brak wiedzy na temat tego, na jakie stanowisko jest to rekrutacja. Co piąty badany oczekiwałby feedbacku po takim spotkaniu. Co dziesiąty zwraca uwagę na różnice pomiędzy oczekiwaniami zamieszczonymi w ofercie, a wymienionymi podczas rozmowy oraz na bezsensowne pytania ze strony HR. Inne wymienione niedociągnięcia lub błędy to brak konkretnej informacji o wynagrodzeniu (8%), niedopasowane pytania techniczne (6%) oraz aroganckie podejście rekruterów (5%).

## Z PERSPEKTYWY EKSPERTA



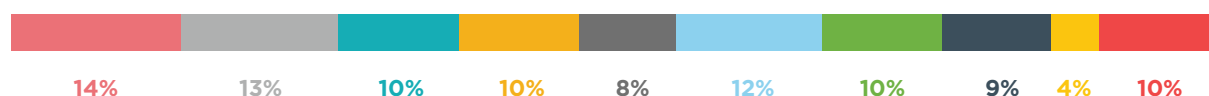
Katarzyna Stańczak  
TECHNICAL RECRUITER



*Feedback ze strony kandydatów na temat braku wiedzy Rekruterów z obszaru IT jest istotny i branża powinna się do niego dostosować, ponieważ Kandydaci to nie tylko potencjalni pracownicy, ale także potencjalni klienci. W firmie Microsoft **Rekruterzy są dedykowani konkretnym obszarom biznesowym, więc wymagana jest od nich wiedza na temat konkretnego działu, dla którego prowadzą proces rekrutacyjny**. Jest to sensowne rozwiązanie, które zapewnia dobre doświadczenie po stronie Kandydata i optymalny proces rekrutacyjny dla pracodawcy. Kolejnym ważnym elementem kultury rekrutacyjnej jest dostarczenie informacji zwrotnej Kandydatowi. Leży to nie tylko w interesie przyszłych pracowników, ale także pracodawców. Dzięki nowym rozwiązaniom technologicznym, które wspomagają proces rekrutacji jest to jeszcze łatwiejsze niż dotychczas, więc nie ma powodów, żeby tego nie robić. Kolejnym częstym błędem rekrutacyjnym jest pre-definiowanie oferty zatrudnienia. W firmie Microsoft **oferta pracy odzwierciedla obecne umiejętności i doświadczenie zawodowe Kandydata, więc przygotowujemy ją na końcu a nie na początku procesu rekrutacyjnego**. W ten sposób możemy uniknąć wszelkich nieporozumień i rozczarowania po stronie przyszłych pracowników.*

## Zmiana pracy

Oceń w jakim stopniu jesteś aktualnie zainteresowany/a zmianą pracy?



Średnia – 5,0

1 – brak zainteresowania 2 3 4 5 6 7 8 9 10 – duże zainteresowanie

Podstawa procentowania 1466 respondentów.



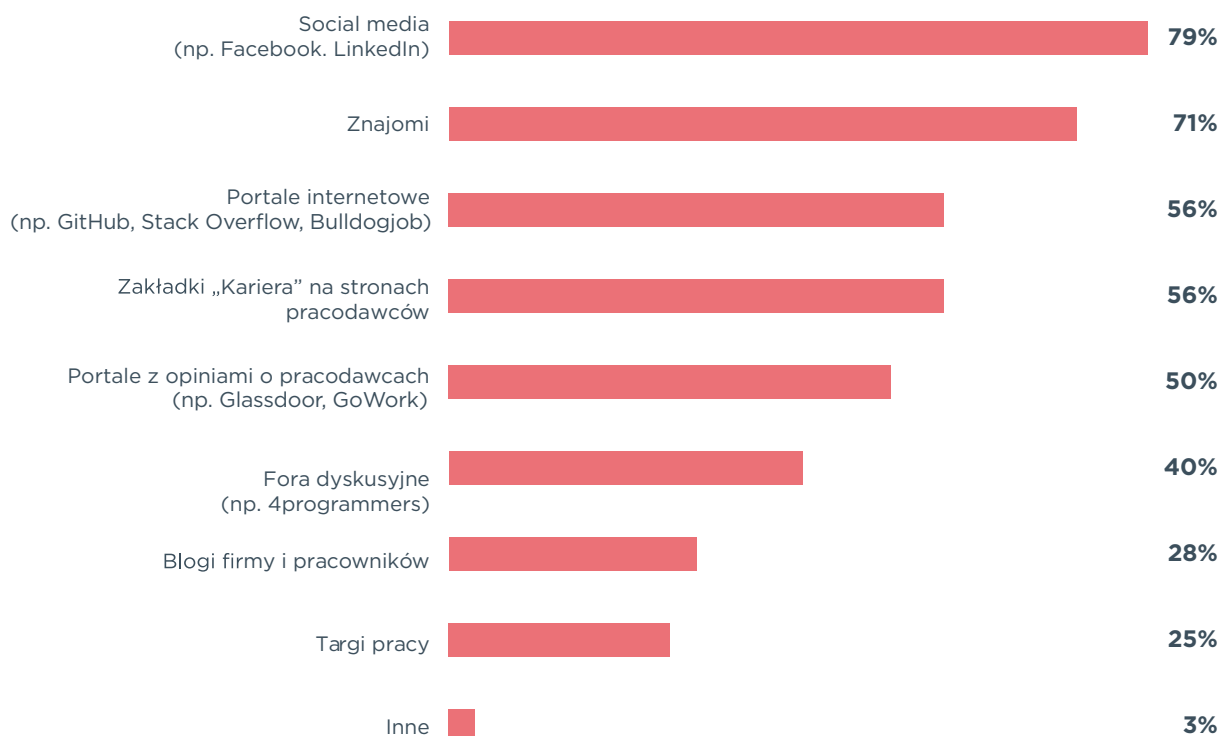
## Co mogłoby zmotywować Cię do zmiany pracy?



Średnia na skali 1 – 10



## Gdzie szukał(a)byś informacji o przyszłym Pracodawcy i ofertach zatrudnienia?



### Wśród badanych połowa jest obecnie zainteresowana zmianą pracy, z czego co dziesiąty bardzo

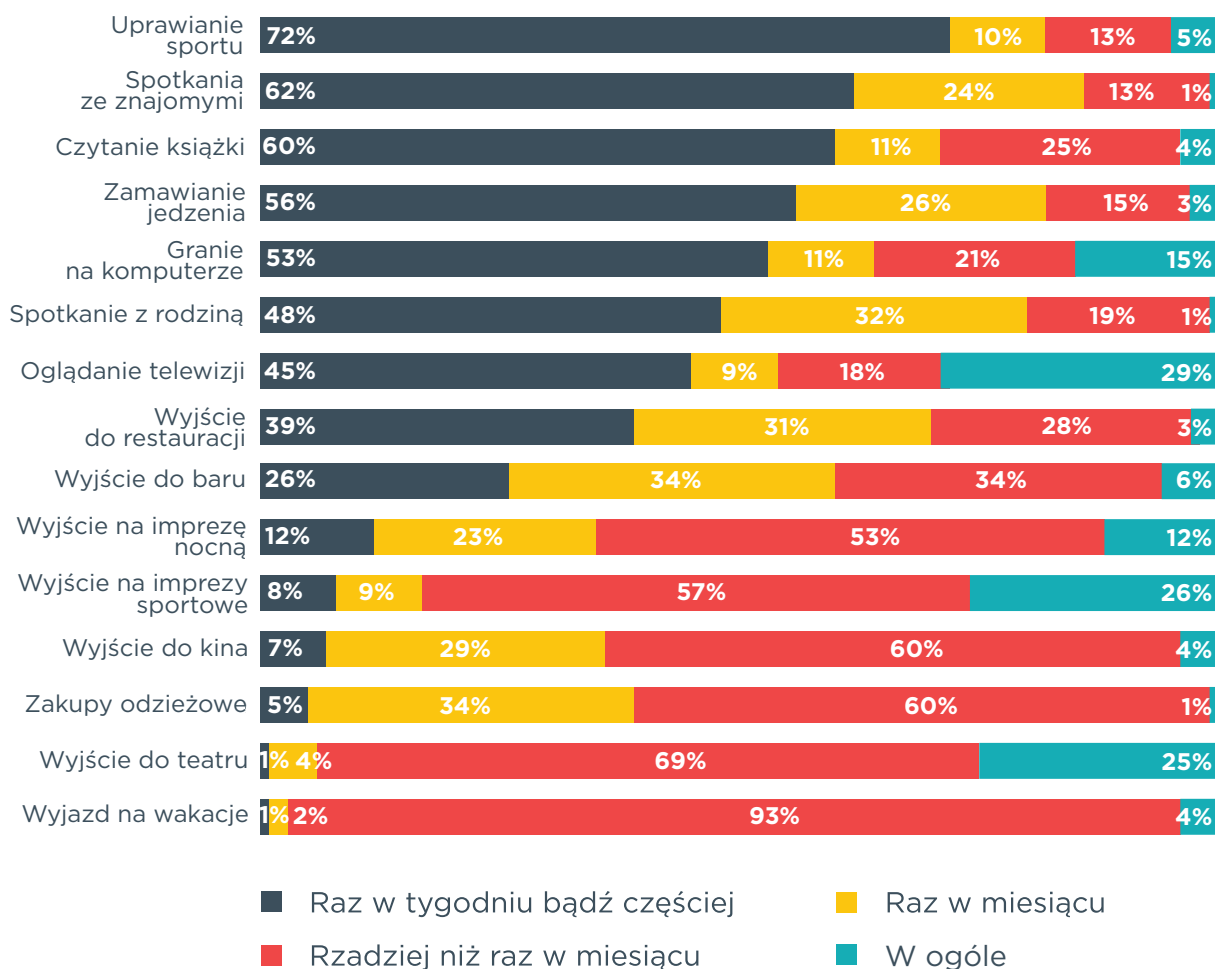
Najczęściej wskazywane motywacje do zmiany pracy to propozycja atrakcyjnych zarobków, przyjazna atmosfera oraz swobodna kultura pracy oraz elastyczne godziny pracy. Specjalistów IT przekonałaby również możliwość awansu oraz możliwość rozwoju zawodowego. Najrzadziej wskazywane motywatory to takie formy umowy jak zlecenie oraz umowa o dzieło. Niskie znaczenie mają również parytety, równowaga płci w firmie.

Najczęściej wskazywane źródło informacji o przyszłym Pracodawcy i ofertach zatrudnienia to social media (np. Facebook, LinkedIn) – wskazało je trzech na czterech ankietowanych. Ponad 70% respondentów szuka informacji o nowej pracy wśród znajomych, a po 56% – na portalach internetowych (np. GitHub, StackOverflow, Bulldogjob) oraz w zakładce „Kariera” na stronach pracodawców.



# LIFESTYLE

## Jak często wykonujesz poniższe czynności?



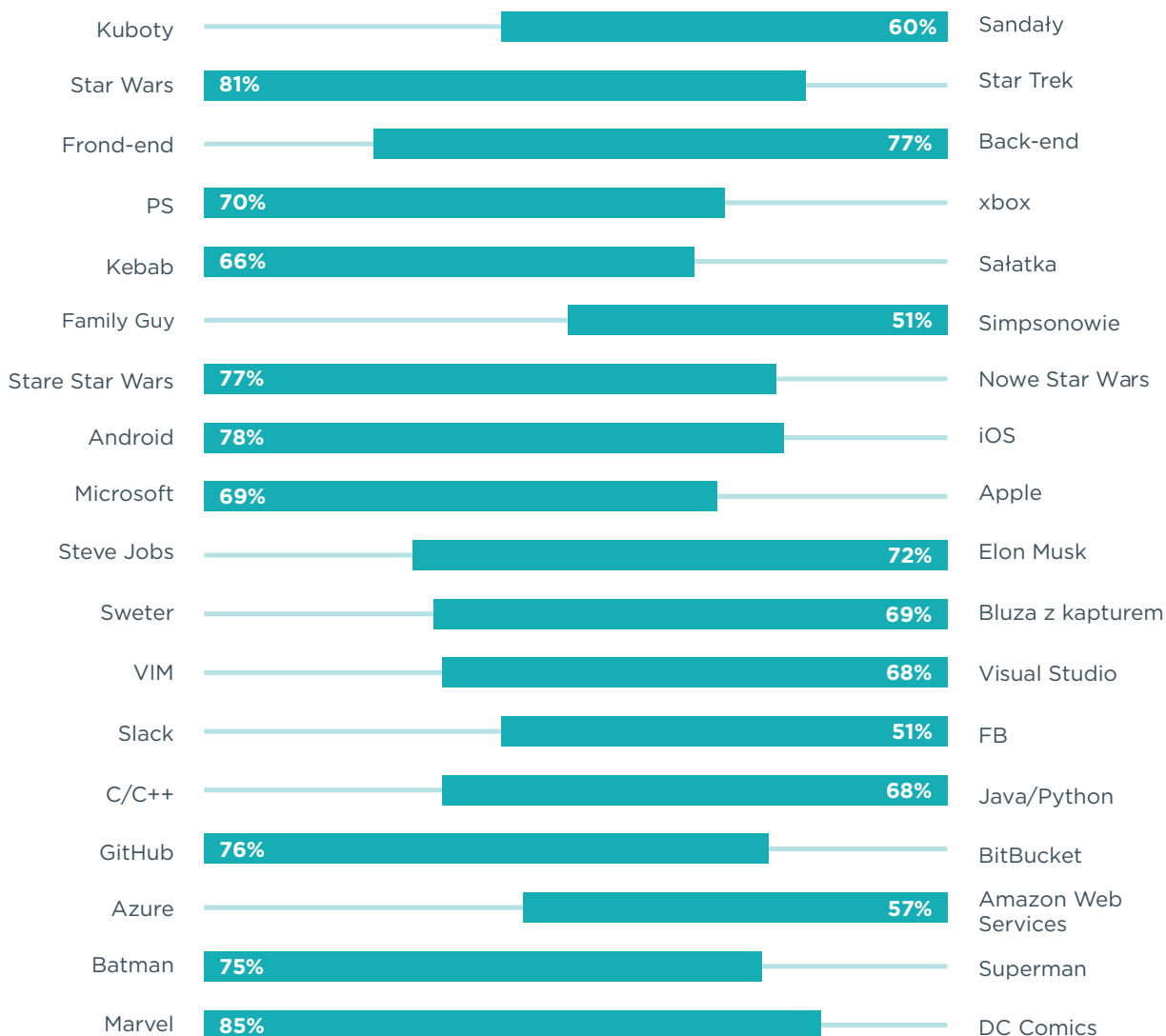
### Społeczność IT deklaruje aktywny tryb życia – 72% respondentów uprawia sport co najmniej raz w tygodniu

Ponad 70% badanej społeczności IT deklaruje, że uprawia sport co najmniej raz w tygodniu. Z taką częstotliwością ponad 60% spotyka się również ze znajomymi, a prawie połowa spotyka z rodziną. Niemal 60% ankietowanych zamawia jedzenie raz w tygodniu lub częściej, a 40% wychodzi z taką częstotliwością do restauracji. Co czwarty specjalista IT wychodzi do baru co najmniej raz w tygodniu, ale ponad połowa wybiera nocną imprezę rzadziej niż raz w miesiącu. Kino i imprezy sportowe rzadziej niż raz w miesiącu wybiera 60% badanych, z czego w imprezach sportowych co czwarty nie uczestniczy w ogóle. Programiści deklarują, że częściej czytają książkę niż grają w gry komputerowe.



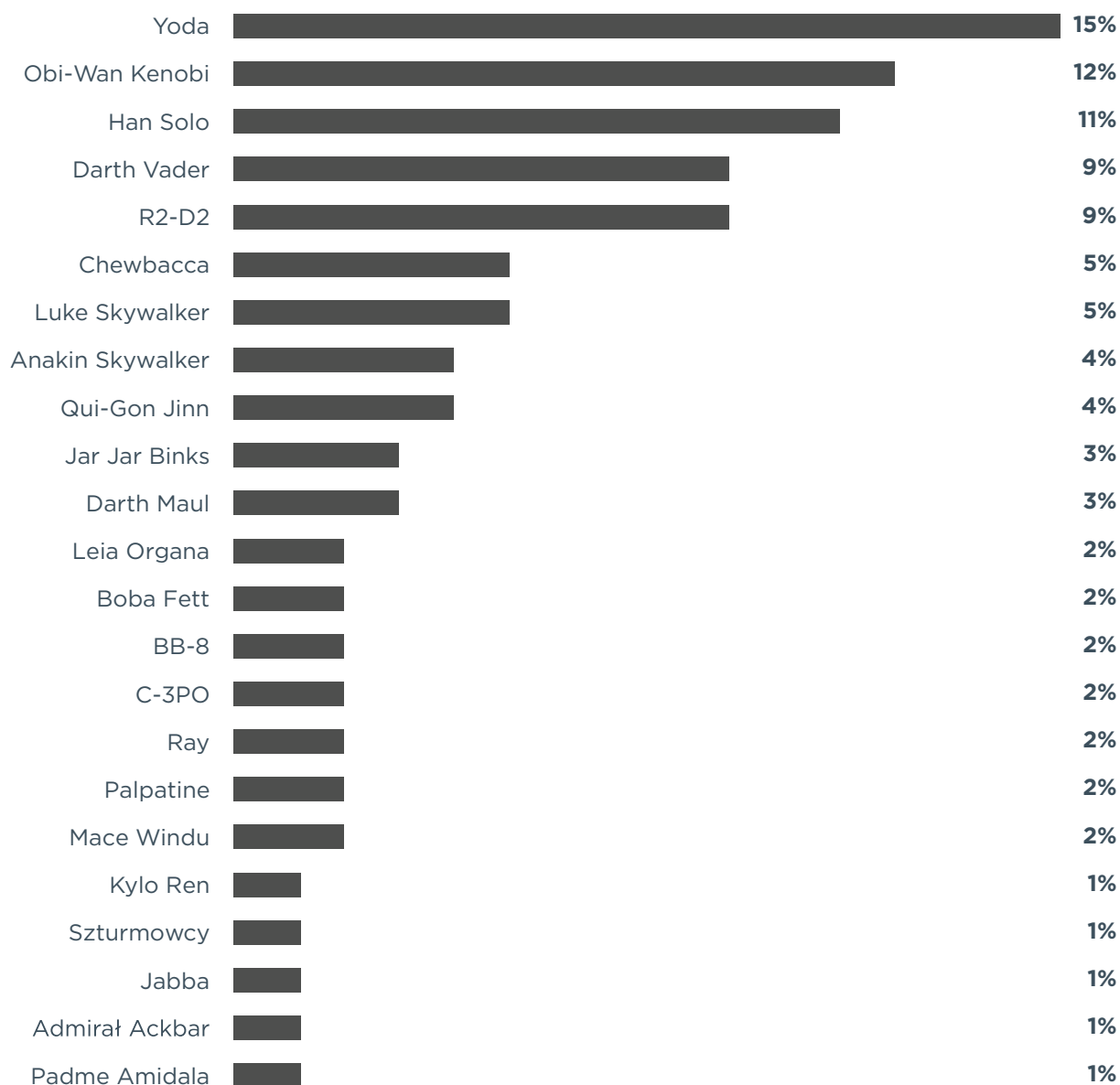


## Preferencje





## Twoja ulubiona postać ze Star Wars to:



### Mistrz Yoda, Obi-Wan Kenobi i Han Solo to najbardziej lubiane przez badanych postacie z serii Star Wars

Wśród wymienionych par, badani specjaliści IT częściej wybiorą sandały niż kuboty oraz konsolę PlayStation niż Xbox. Zdecydowana większość zdecyduje się na Back-end (77%) i woli Elona Muska niż Steve'a Jobsa (72% vs 28%). Wśród popkulturowych wyborów Star Wars góruje nad Star Trekiem (81% vs 19%), a stare Star Wars nad nowymi (77% vs 23%). Batman wygrywa z Supermanem (75% vs 25%) a Marvel z DC Comics (83% vs 17%). Społeczność IT częściej też decyduje się na Androida (78%) i na system Microsoft (69%).

WKŁAD MERYTORYCZNY:

facebook

netguru



IDEMIA  
augmented identity



eMAG

nowa  
era



AUTOR RAPORTU:



**Potrzebujesz pomocy w budowaniu zespołu IT?**

Skontaktuj się z Nami:

Iwona Tur / CEO Bulldogjob

[iwona.t@bulldogjob.pl](mailto:iwona.t@bulldogjob.pl)

[www.bulldogjob.pl](http://www.bulldogjob.pl)



[www.bulldogjob.pl](http://www.bulldogjob.pl)